



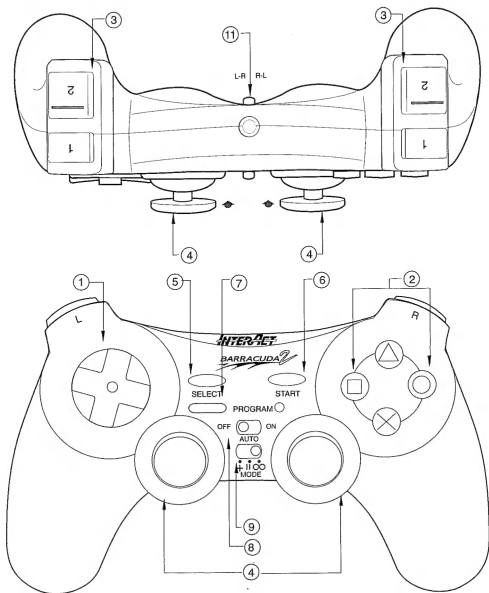
English SV-1133



## INTRODUCTION

The **BARRACUDA 2** is a 17-button dual analog, dual vibration gamepad for use with the PlayStation™ game console. The 2 thumb controlled analog sticks give you better control and comfort. In any one of 3 control modes (Standard Digital Pad, Dual Analog Joystick, Dual Analog Gamepad), the BARRACUDA 2 allows you to program the 10 fire buttons and the digital direction pad (14 programmable buttons total) to create the ideal button configuration and programmed combination moves for each game. The BARRACUDA 2 is ergonomically designed to fit your hand and meets the demands of the most challenging PlayStation games available on the market today.

Your **BARRACUDA 2** package should include the **BARRACUDA 2** controller, instruction manual, registration card and warranty card. If you are missing any of these items, please contact InterAct Accessories' Consumer Services Department at (410) 785 4064. Please take this time to fill out your registration card so you can receive updates and information about new products from InterAct.



## BUTTON DESCRIPTIONS

The **BARRACUDA 2** is the ultimate controller for the PlayStation™ game console, and lets you program the 10 fire buttons and the digital direction pad (for a total of 14 programmable buttons) to meet your needs.

1. The digital direction pad represents ←, →, ↑, ↓. These four directional buttons can be programmed in the same way as the other programmable buttons. This is especially useful for those games which require only LEFT and RIGHT controls.
2. Buttons ×, ○, ▲, □, are the four default fire buttons and are programmable.
3. Buttons **L1**, **L2**, **R1**, **R2** are set to the default fire buttons and are programmable.
4. Left and Right Analog Control Sticks – each control stick contains two axes (X and Y axis) and an integral button (**L3** and **R3**). The integral buttons are activated by pushing down (into the controller) on the analog control sticks. The function of the sticks and integral buttons work differently depending on the mode that the controller is set to. (Please refer to the MODE SWITCH section for more information).
5. The **SELECT** button is a standard selection button.
6. The **START** button, aside from starting and pausing a game, is also used as a “space” when programming a sequence of fire buttons (e.g. combination moves).
7. The **PROGRAM** button is used to activate the programming function. Pressing the PROGRAM button will cause the PROGRAM LED to start flashing. Pressing it again will turn off the PROGRAM function.
8. The **AUTO-FIRE** switch will set all fire buttons (except the directional control pad) to auto-fire when pressed. Slide the AUTO-FIRE switch to OFF to disable the auto-fire function.
9. The **MODE SWITCH**

A) MODE 1



B) MODE 2



C) MODE 3



A) **Standard Digital Pad Mode** (Mode “+”) - simulates the traditional/digital game pad configuration. The L&R integral buttons do not function in this mode. The 10 fire buttons and the digital direction pad are fully programmable and they can be programmed as a series of button presses. In this mode, the digital direction pad control is also simulated by the left and the right analog control sticks.

B) **Analog Joystick Mode** (Mode “II”) - simulates Sony’s Dual Analog Joystick. The L&R integral button default settings are □ and L2 respectively. The 10 fire buttons and the digital direction pad can be programmed as any other individual fire button (Button Relocation Function). Unlike the fully programmable function (as utilized in Mode “+”), combination moves can NOT be programmed into a single button, instead each button can be programmed to perform the function of any other singular button.

C) **Analog Pad Mode** (Mode “○○”)- simulates Sony’s Analog Pad. The L&R integral buttons default to L3 and R3, and they can also be programmed. The 10 fire buttons and the digital direction pad can be programmed as any other individual fire button (Button Relocation Function). Unlike the fully programmable function (as utilized in Mode “+”), combination moves can NOT be programmed into a single button, instead each button can be programmed to perform the function of any other singular button.

10. The **Axis Swap Switch** will swap the functions of the two analog sticks and integral buttons from left to right or from right to left. This allows for maximum control for both left and right handed users. When you slide the switch to “L - R”, the two analog control sticks and integral buttons will function the same as Sony’s Analog Joystick and Sony’s Analog Pad. When you slide the switch to “R - L”, the left analog control stick and integral button will function the same as the right analog control stick and integral button of Sony’s controllers (and vice versa).

R-L    L-R



\* The Axis Swap Switch is at the back of your BARRACUDA 2

## VIBRATION FEATURE

The BARRACUDA 2 features dual vibration technology with two motors. This feature will only function if it is supported by the game that you are playing. The vibration may be strong or slight while playing a Dual Shock™ compatible game.

## PROGRAMMING THE BARRACUDA 2

There are 10 programmable buttons and a programmable 4-way digital direction pad (for a total of 14 programmable buttons) on the **BARRACUDA 2**. The **SELECT**, **START**, and **PROGRAM** buttons are not programmable. The fourteen buttons mentioned above are programmable as follows for each mode:

- a) **Standard Digital Pad Mode (“+”)- FULLY PROGRAMMABLE** - You can program a series of button presses into a single button thereby enabling you to activate any special/combo moves offered for certain games. Each button can be programmed to a minimum of one and a maximum of 40 button presses/steps.
- b) **Analog Pad Mode (“○○”)& Analog Joystick Mode (“II”)- BUTTON RELOCATION FUNCTION** - You can program any of the 14 programmable buttons to perform the function of any other button. This allows you to customize the **BARRACUDA 2**'s button configuration to maximize control in any game. In these modes (unlike the Standard Digital Pad Mode), multi-button combination moves can NOT be programmed to a single button.

The **BARRACUDA 2** utilizes a dynamic memory allocation that allows the most efficient use of memory. This use of memory allows you to program multiple button presses into an individual button, allowing complex combination moves to be pulled off with the press of a single button (Standard Digital Pad Mode only). This memory is also non-volatile which means that the **BARRACUDA 2** stores your customized settings and combination moves even when the controller is unplugged or the console is turned OFF.

The total number of button presses/steps that can be stored in your **BARRACUDA 2** is 40. For example, if you have programmed 25 steps into a single button, there will only be 15 remaining available steps.

## Simple Programming

To program your **BARRACUDA 2**, follow these instructions:

- a) Press the **PROGRAM** button until two “Beeps” are heard. This sound means the program function is ON. The **PROGRAM LED** will also flash to indicate that the programming function is active.
- b) Select the button *to be programmed (destination button)* by pressing that button until the **PROGRAM LED** stops flashing and is constantly lit. The **BARRACUDA 2** will generate a single “Beep”, informing you that the button input has been accepted.
- c) Press the series of buttons that you *wish to program into the destination button* until you are finished. Each valid button pressed is acknowledged by a single “Beep” and the **PROGRAM LED** will blink once.
- \* NOTE: Programming more steps than allowed will cause the **BARRACUDA 2** to emit 3 quick “Beeps” and the **PROGRAM LED** will flash rapidly. The **BARRACUDA 2** will not accept further input, but all previous memory settings will be retained.
- d) When finished programming, press the **PROGRAM** button again until two “Beeps” are heard. The **PROGRAM LED** will extinguish at this time.
- e) To program another button, simply repeat steps a) through d).

Pressing the **SELECT** button will have no effect during the program mode. The **BARRACUDA 2** will not function for gameplay while you are programming the unit. Some games may require certain timing between button presses for special moves. The **BARRACUDA 2** can do this - see the Advanced Programming section below for more information.

## Advanced Programming

\* NOTE: The Advanced Programming is only available in the Standard Digital Pad Mode (Mode "+").

The ability to implement some special moves successfully depends very much on the timing control. *Button Hold Time* and *No Button Time* are the crucial factors for many special moves. To work around this challenge, the **BARRACUDA 2** is equipped with a simple way to enable you to set these two time settings.

*Button Hold Time* is the length of time during which a button is kept pressed. *No Button Time* is the length of time or "space" during which no button is pressed before the next button is pressed.

### Programming Button Hold Time

In some games, the special moves require a particular fire button to be held for a certain amount of time. The **BARRACUDA 2** allows you to program this time into the combination by programming the same button press a number of times into the same button. Begin by starting the program function:

For example, the procedures for programming the **L3** button to simulate pressing ◀ for a period of time, then pressing ↓, then pressing ↘, then pressing →, and then pressing ○+□, simultaneously is shown below:

- a) Press the **PROGRAM** button until two "Beeps" are heard indicating that the programming function is ON. The PROGRAM LED will flash indicating that the programming function is active.
- b) Press the **L3** button until a single "Beep" is heard. At the same time, the PROGRAM LED will stop flashing and becomes illuminated. This indicates that the button input has been accepted.
- c) Press the ◀ button until a single "Beep" is heard.
- d) Repeat procedure (C) three times.
- e) Press the ↓ button until a single "Beep" is heard.
- f) Press the ↓ button and → button simultaneously until a single "Beep" is heard.

- g) Press the ➔ button until a single “Beep” is heard.
- h) Press the ○ button and the □ button simultaneously until a single “Beep” is heard.
- i) Press the **PROGRAM** button until two “Beeps” are heard.

The above programming example gives a *Button Hold Time* for the **L3** button of about a quarter of a second. Although this hold time could be fine for most games, it may be too long or too short for some others. The length of hold time can be adjusted by adding or reducing the number of ◀ buttons programmed in procedure (d) above.

- \* NOTE - Make sure that the Axis Swap Switch is set to the “**L - R**” (default) position during the above programming procedure. Otherwise, the **L3** functions that were just programmed will now be located in the integral button on the right stick (**R3**). Both the integral buttons and the analog control stick functions are swapped when the Axis Swap Switch is utilized.

## Extend Function

The **L1**, **L2**, **R1**, **R2** & **START** buttons can be utilized for programming in an Extend function. This can extend the duration of the button hold time of the last step entered to simplify the programming procedures and save memory space. The way to select this function is shown below:

- I. Press **R2** & **START** buttons at the same time = duration of 1 repetition of the last step.
- II. Press **R1** & **START** buttons at the same time = duration of 2 repetitions of the last step.
- III. Press **L1** & **START** buttons at the same time = duration of 4 repetitions of the last step.
- IV. Press **L2** & **START** buttons at the same time = duration of 8 repetitions of the last step.



For example, if you want to program the duration that the **O** button is held to be ten times that of the standard button hold time you would need to do the following:

After programming the **O**, button into the desired button (but while still in the programming mode):

- i) Press **L2** & **START** at the same time to increase the button hold time by eight times, then
- ii) Press **R1** & **START** at the same time to increase the duration by an additional two count. The total Extend action will now be the equivalent of 10 times the standard button hold time.

NOTE: The Extend function does not repeat the last step in the program, but instead increases the duration of time that the last step in program is “held”.

## Programming Hold Button

In some games, the special moves may require that the fire buttons be kept pressed while pressing a combination of other button presses. This type of special move can also be easily implemented with the **BARRACUDA 2**. The following example shows the procedures for programming the **L3** button as “Hold **R1**” and at the same time, pressing **↓** button and then pressing **□** button.

- a) Press the **PROGRAM** button until two “Beeps” are heard, indicating that the programming function is ON. The **PROGRAM** LED will be flashing indicating that the programming function is active.
- b) Press the **L3** button until a single “Beep” is heard. The **PROGRAM** LED will stop flashing and shine constantly, which indicates that the button input has been accepted.
- c) Press the **R1** button and **↓** button simultaneously until a single “Beep” is heard.
- d) Press the **R1** button and **□** button simultaneously until a single “Beep” is heard.

- e) Press the **PROGRAM** button until two “Beeps” are heard. The PROGRAM LED will go out.

## Programming the No-Button Time

In normal programming, there is no time interval incorporated between consecutive steps. However, some special moves may require that there is at least some time interval between two consecutive steps during which no button is pressed. In order to assure such special moves can be implemented, the **BARRACUDA 2** is equipped with a programmable “space” period - which is defined as the time interval between two consecutive steps in which no button is pressed.

The START button represents one “space” period during programming.

NOTE: The No-Button Time is most commonly referred to as the “**Neutral Position**” in most fighting games.

The following example shows the procedures for programming the **R1** button as the special move: ➔, (neutral), ↓, ↘, □.

The above special move cannot be achieved by normal programming procedures as described before, but it can be achieved by using the following advanced programming procedures utilizing the “space” button.

- a) Press the **PROGRAM** button until two “Beeps” are heard, indicating that the programming function is ON. The PROGRAM LED will flash indicating that the programming function is active.
- b) Press the **R1** button until a single “Beep” is heard. The PROGRAM LED will stop flashing and shine constantly, indicating that the button input has been accepted.
- c) Press the ➔ button until a single “Beep” is heard.
- d) Press the **START** button until a single “Beep” is heard.
- e) Press the ↓ button until a single “Beep” is heard.
- f) Press the ↓ button and ➔ button simultaneously until a single “Beep” is heard.

- g) Press the □ button until a single “Beep” is heard.
- h) Press the **PROGRAM** button until two “Beeps” are heard. The PROGRAM LED will go out.

The ability to implement such special moves successfully depends on the user's familiarity with the special move's timing. However, using such programming techniques enable almost any special moves to be programmed successfully. You can simply adjust the timing by programming in more or less “spaces” (by pressing the START button several times in succession to add a longer **Neutral** period).

NOTE: The START button cannot be used to program a “space” for the very first step.

## USING THE DYNAMIC MEMORY ALLOCATION

In the Sony Analog Stick Mode (“II”) and Sony Analog Pad Mode (“OO”), each button can only be programmed to function like any other button. (i.e. Button Relocation). Therefore, the memory space for each button is fixed to one.

In the Conventional Pad Mode (“+”), each programmable button can be programmed as a series of button presses. The minimum is one button press and the maximum is 40 button presses in one programmed combination.

However, in this mode the maximum number of button presses programmed into a button is not limited to 40 (only the total number of button presses programmed to **ALL** 14 buttons is fixed at 40). The DYNAMIC MEMORY ALLOCATION technique allows up to 104 button presses to be programmed.

## DEFAULT BUTTON RESET

With the PlayStation™ game console's power set to OFF, press and hold the **L2**, **R1** and **○** buttons. Turn the power ON while keeping the buttons pressed. After about two seconds, the default setting will be restored and confirmed by 3 consecutive beeps.

\* NOTE: All previously programmed information will be lost!

## OR

Simply follow the programming instructions and reprogram each button as itself. For example, to return the  $\times$  button to the  $\times$  function, press the **PROGRAM** button (two “Beeps” will be heard), then press the  $\times$  button (you will hear a single “Beep”). Then, press the  $\times$  button a second time (another “Beep” will sound) and then press the **PROGRAM** button again (two “Beeps” will be heard). This will return the button to its original default setting.

## AUTO FIRE FUNCTION

Slide the Auto-Fire switch to ON to activate the auto-firing function. This will create a continuous firing function on all of the buttons (this does not include the digital directional controls) as long as that button is pressed. Simply slide the auto fire switch to OFF to disable the Auto Fire function.

Programmed special moves can also use auto-fire. However, in some games, using the Auto-Fire function on programmed buttons may not work properly as the timing from one step to the next step is too short. In this case, you may add a few “spaces” (START button) at the end of a programmed step to enable the special move to be auto-fired when it is desired to use the Auto-Fire function for programmed buttons.

## CARE FOR THE UNIT & TROUBLESHOOTING

The **BARRACUDA 2** is an electronic unit, and should be treated with care when handling. InterAct Accessories recommends that you do not disconnect or connect the **BARRACUDA 2** to your PlayStation™ game console when the system is switched on. We also recommend that you do not store the unit in direct sunlight or at extreme temperatures, or spill any liquids on the unit. Finally, do not open the case of the **BARRACUDA 2**. Maintenance and servicing should be done by InterAct Accessories only.

If your **BARRACUDA 2** stops working or cannot be reprogrammed properly, please check the following:

- a) Make sure the **BARRACUDA 2** is plugged in firmly to your PlayStation™ game console.
- b) Be sure that the **BARRACUDA 2** is not in PROGRAM mode. The **BARRACUDA 2** will not work for game playing when in the programming mode. Finish the programming procedures to resume to gameplay.

If your **BARRACUDA 2** stops working for any reason, please contact InterAct Accessories through the following means:

Phone	: (410) 785 4064 Monday through Friday, 9:00am to 8:00pm EST
Email	: support@gameshark.com
World Wide Web	: <a href="http://www.interact-acc.com">http://www.interact-acc.com</a>
Mailing Address	: InterAct Accessories, Inc. ATTN: CUSTOMER SERVICE 10999 McCormick Road, Hunt Valley, MD 21031

PlayStation™ is a trademark of Sony Computer Entertainment of America.

## **FCC Advisory Statement**

NOTE: This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and the receiver.
- Connect the equipment to an outlet on a circuit different from that which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Any changes or modifications not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

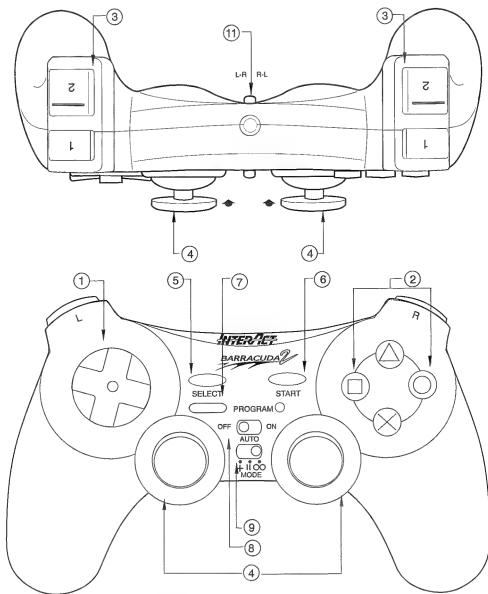
Where shielded interference cables have been provided with the product or specified additional components or accessories elsewhere defined to be used with the installation of the product; they must be used in order to ensure compliance with FCC regulations.



## INTRODUCTION

Le **BARRACUDA 2** est une manette de jeu à 17 boutons, dual analogique, dual vibration à utiliser avec la console de jeux PlayStation™. Les 2 manches analogiques commandés au pouce vous donnent un meilleur contrôle et confort. Dans l'un des 3 modes de commande (Manette Standard Digitale, Manche Analogique, Manette Dual Analogique) le **BARRACUDA 2** permet de programmer les 10 boutons de tir et la manette digitale de direction (14 boutons programmables au total) vous permet de créer la configuration de boutons idéale et la combinaison programmée de mouvements idéale pour chaque jeu. Le **BARRACUDA 2** a un design ergonomique pour s'adapter à votre main et il satisfait les demandes de la plupart des jeux de défi pour PlayStation actuellement dans le commerce.

Votre ensemble **BARRACUDA 2** devrait contenir le contrôleur **BARRACUDA 2**, un manuel d'instructions, une carte d'enregistrement et une carte de garantie. Si l'un de ces éléments s'avère manquant, veuillez contacter le service Après-Vente InterAct Accessories au (410) 785 4064. Veuillez pendre quelques minutes et compléter la carte d'enregistrement afin de recevoir les mises-à-jour et les informations sur les nouveautés InterAct.



## DESCRIPTION DES BOUTONS

Le **BARRACUDA 2** est la dernière née des commandes pour console de jeux PlayStation™ et elle vous permet de programmer 10 boutons de tir et la manette digitale de direction (pour un total de 14 boutons programmables) pour répondre à vos besoins.



1. Le manette directionnel regroupe les directions ←, →, ↑ et ↓. Vous pouvez programmer ces quatre boutons directionnels de la même façon que les autres boutons programmables. Cette possibilité est particulièrement intéressante pour les jeux qui n'utilisent que les directions GAUCHE et DROITE.
2. Les boutons ×, O, Δ, □ sont les quatre boutons de tir par défaut et sont programmables.
3. Les boutons **L1**, **L2**, **R1**, **R2** sont liées aux boutons de tir par défaut et sont programmables.
4. Manches Analogiques Gauche et Droit - chaque manche de commande a deux axes (axes des X et des Y) et un bouton intégré (**L3** et **R3**). Les boutons intégrés sont activés en poussant vers le bas (dans la commande) sur les manches de commande analogique. La fonction des manches et des boutons intégrés diffère en fonction du mode dans lequel la commande est réglée (veuillez vous référer à la section **MODE SWITCH** pour plus d'information).
5. Le bouton **SELECT** est un bouton de sélection standard.
6. Le bouton **START** sert bien sûr pour lancer la partie, mais est aussi utilisé pour créer un "espace" lors de la programmation d'une séquence de boutons de tir (par ex, dans des mouvements combinés).
7. Le bouton **PROGRAM** est utilisée pour activer la fonction de programmation. Lorsque vous appuyez sur le bouton **PROGRAM**, le témoin LED de **PROGRAMMATION** commence à clignoter. Appuyez de nouveau sur le bouton pour désactiver la fonction **PROGRAMMATION**.
8. Le bouton **AUTO-FIRE** est utilisé pour sélectionner la fonction de tir automatique pour toutes les boutons de tir (sauf les boutons du bloc contrôleur de direction). Mettez le bouton **AUTO-FIRE** en position **OFF** pour désactiver la fonction de tir automatique.

## 9. Le **MODE SWITCH**

### A) **MODE 1**



### B) **MODE 2**

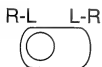


### C) **MODE 3**



- A) **Mode Manette Digitale Standard** (Mode “+”) - Il simule une configuration standard de manette de jeux traditionnelle/digitale. Les boutons intégrés L & R sont inopérants dans ce mode. Les 10 boutons de tir et la manette digitale de direction sont totalement programmables dans ce mode et ils peuvent être programmés comme une série de pressions sur les boutons. Dans ce mode, la manette digitale de direction est également simulée par les manches de commande analogique.
- B) **Mode Manche Analogique** (Mode “II”) - Il simule la Manette Dual Analogique Sony. Les réglages par défaut des boutons intégrés L & R sont o et L2 respectivement. Les 10 boutons de tir et la manette digitale de direction peuvent être programmés comme tout autre bouton de tir individuel (Bouton Fonction Relocation). Contrairement à la fonction totalement programmable (comme dans le Mode “+”), des combinaisons de mouvements NE PEUVENT PAS être programmées par un seul bouton, mais chaque bouton peut être programmé pour effectuer une fonction de tout autre bouton simple.
- C) **Mode Manette Analogique** (Mode “OO”) - Il simule la Manette Analogique Sony. Les boutons intégrés L & R correspondent par défaut à **L3** et **R3** et ils peuvent également être programmés. Les 10 boutons de tir et la manette digitale de direction peuvent être programmés comme tout autre bouton de tir individuel (Bouton Fonction Relocation). Contrairement à la fonction totalement programmable (comme dans le Mode “+”), des combinaisons de mouvements NE PEUVENT PAS être programmées par un seul bouton, mais chaque bouton peut être programmé pour effectuer une fonction de tout autre bouton simple.

11. Le **Commutateur d'Échange d'Axe** permet d'interchanger les fonctions des deux manches analogiques et des boutons intégrés, de la gauche vers la droite et vice versa. Cela permet aux joueurs gauchers comme aux droitiers d'utiliser au mieux la manette. Lorsque vous placez le commutateur sur "**L R**" (gauche droite), les deux manches analogiques et les boutons intégrés peuvent être utilisés comme ceux du Manche Analogique de Sony et du Manette Analogique de Sony. Lorsque vous placez le Commutateur sur "**R L**" (droite gauche), le manche de contrôle analogique et le bouton intégré gauches fonctionnent de la même façon que le manche de contrôle analogique et le bouton intégré droits des manettes Sony (et vice versa).



\* Le Commutateur d'Échange d'Axe (Axis Swap Switch) est au dos de votre BARRACUDA 2

## FONCTION GRONDEMENT

Le **BARRACUDA 2** est pourvu de la technologie dual vibration avec deux moteurs de grondement. Cette caractéristique ne fonctionnera que si elle est supportée par le jeu auquel vous jouez. Le grondement peut être fort ou doux lorsque vous jouez avec un jeu compatible Dual Shock™.

## PROGRAMMATION DU BARRACUDA 2

Le **BARRACUDA 2** est équipé de 10 boutons programmables et d'un manette directionnel digital 4 directions (14 boutons programmables en tout). Les boutons **SELECT**, **START** et **PROGRAM** ne sont pas programmables. Les quatorze boutons précités sont programmables dans chaque mode de la façon décrite ci-dessous:

- a) **Mode Manette Digitale Standard ("+" ) - TOTALEMENT PROGRAMMABLE** - Vous pouvez programmer une série de pressions sur les boutons en un seul bouton et ainsi permettre d'activer tous mouvements combinés/spéciaux offerts par certains jeux. Chaque bouton peut être programmé à un minimum de un et un maximum de 40 pressions sur les boutons/étapes.

- b) **Mode Manette Analogique (“OO”) & Mode Manche Analogique (“IP”) - FONCTION DE DÉPLACEMENT DES BOUTONS** - Par programmation, vous pouvez déplacer sur l'un quelconque des 14 boutons la fonction de l'un des autres boutons. Cela vous permet de personnaliser selon vos désirs la configuration des boutons du **BARRACUDA 2** pour contrôler du mieux possible les différents jeux. Sur ces modes (à la différence du Mode Manette Digitale Standard), vous NE pouvez PAS programmer de mouvements à combinaison multi-boutons sur un seul bouton.

Le **BARRACUDA 2** possède un système dynamique d'attribution de mémoire permettant d'utiliser la mémoire de la façon la plus efficace possible. Cette utilisation de la mémoire vous permet de programmer de multiples actions de boutons sur un bouton unique (pour le Mode Manette Digitale Standard seulement). Cette mémoire est aussi non-volatile, ce qui signifie que votre **BARRACUDA 2** conserve en mémoire vos configurations et combinaisons personnalisées même après avoir débranché la manette ou après avoir éteint la console.

Le **BARRACUDA 2** peut mémoriser un nombre total de 40 étapes. Si vous avez, par exemple, programmé 25 étapes sur un seul bouton, il ne vous restera donc plus que 15 étapes.

## Programmation Simple

Suivez les instructions suivantes pour programmer votre **BARRACUDA 2**:

- Appuyez sur le bouton **PROGRAM** et attendez les deux “bips” sonores. Ces bips confirment l'activation de la fonction de programmation. Le témoin LED PROGRAM clignotera pour confirmer l'activation de cette fonction.
- Sélectionnez le bouton *à programmer (bouton destination)* en appuyant sur le bouton; le témoin s'arrêtera de clignoter et restera allumé. Le **BARRACUDA 2** émettra un “bip” pour confirmer que le bouton a été acceptée.

- c) Appuyez sur les boutons *nécessaires pour enregistrer (dans le bouton destination)* la série entière de manœuvres. Chaque manipulation validée sera confirmée par un “bip” sonore et un clignotement du témoin.
- \* NOTE: Si vous dépassez le maximum d'étapes enregistrables, le **BARRACUDA 2** émettra 3 “bips” consécutifs et le témoin LED PROGRAM clignotera rapidement. Le **BARRACUDA 2** n'acceptera plus d'étapes mais les étapes enregistrées resteront mémorisées.
- d) Désactivez la fonction de programmation en appuyant de nouveau sur le bouton **PROGRAM** et attendez les deux “bips” sonores. Le témoin LED PROGRAM s'éteindra alors.
- e) Pour programmer les boutons suivantes, répétez les étapes a) à d).

Le bouton **SELECT** est désactivée en mode de programmation. Le **BARRACUDA 2** ne pourra pas être utilisé pour jouer tant qu'il reste en mode de programmation. Certains jeux demandent une pause entre les dépressions de touches dans l'exécution de manœuvres spéciales. Avec le **BARRACUDA 2** ceci est faisable - voir la section intitulée Programmation Avancée.

## Programmation Avancée

- \* REMARQUE: La Programmation Avancée n'est disponible qu'en Mode Manette Digitale Standard (Mode “+”).

L'exécution réussie de certaines manœuvres dépend souvent de la durée des dépressions et leur espacement. La *Durée de Dépression d'un Bouton* et le *Temps Mort Entre Dépressions* sont des facteurs importants dans les manœuvres spéciales. Afin de contourner le problème, le **BARRACUDA 2** dispose d'un moyen simple de programmer ces temporisations.

La *Durée de Dépression* est entendue comme étant le temps pendant laquelle un bouton reste enfoncée. Le *Temps Mort* est entendu comme étant le temps (ou l'espace) entre la manipulation d'un bouton et une nouvelle manipulation de le même bouton, ou la manipulation d'un bouton différente.

## Programmation de la Durée de Pression

Dans certains jeux, les manœuvres spéciales exigent la dépression d'un bouton pendant un certain temps. Le **BARRACUDA 2** vous permet d'inclure ce laps de temps dans l'étape en répétant la programmation du tir dans le bouton en question. Commencez par activer la fonction de programmation:

Par exemple, nous vous présentons ci-dessous la procédure de programmation du bouton **L3** permettant de reproduire la pression du bouton  $\leftarrow$  pendant une durée déterminée, puis la pression de  $\downarrow$ , puis la pression de  $\searrow$ , puis la pression de  $\rightarrow$  et enfin la pression simultanée de  $\bigcirc + \square$ .

- a) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** et attendez les deux "bips" sonores signifiant que la fonction est activée. Le témoin LED **PROGRAM** clignotera pour confirmer l'activation.
- b) Appuyez sur le bouton **L3** jusqu'au "bip" sonore. Le LED **PROGRAM** s'arrêtera alors de clignoter et restera allumé. Ceci indique que le bouton en question a été acceptée.
- c) Appuyez sur le bouton  $\leftarrow$  jusqu'au "bip" sonore.
- d) Répétez trois fois l'étape (C).
- e) Appuyez sur le bouton  $\downarrow$  jusqu'au "bip" sonore.
- f) Appuyez simultanément sur les boutons  $\downarrow$  et  $\rightarrow$  jusqu'au "bip" sonore.
- g) Appuyez sur le bouton  $\rightarrow$  jusqu'au "bip" sonore.
- h) Appuyez simultanément sur les boutons  $\bigcirc$  et  $\square$  jusqu'au "bip" sonore.
- i) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** et attendez les deux "bips" sonores.

L'exemple de programmation ci-dessus donne à le bouton **L3** une Durée de Dépression d'environ un quart de seconde. Cette durée, bien qu'elle pourrait satisfaire dans la plupart des cas, pourrait être trop courte ou

trop longue dans d'autres. La durée de dépression peut être réglée en augmentant ou diminuant le nombre de « programmés à l'étape (d) ci-dessus.

- \* **REMARQUE:** Vérifiez que le Commutateur d'Échange d'Axe est placé sur la position "**L - R**" (par défaut) pendant la procédure de programmation décrite ci-dessus. Sinon, les fonctions **L3** venant d'être programmées seront situées sur le stick droit (**R3**). Si le Commutateur d'Échange d'Axe est activé, les boutons intégrés et les fonctions des manches de contrôle analogiques sont inversés.

## Fonction Extension

Vous pouvez utiliser les boutons **L1**, **L2**, **R1**, **R2** et **START** pour réaliser une programmation utilisant la fonction Extension. Celle-ci permet de prolonger la durée de pression du bouton de la dernière étape afin de simplifier les procédures de programmation et d'économiser de l'espace mémoire. Elle fonctionne de la façon suivante:

- I. Pression simultanée des boutons **R2** et **START** - crée 1 répétition de la dernière étape.
- II. Pression simultanée des boutons **R1** et **START** - crée 2 répétitions de la dernière étape.
- III. Pression simultanée des boutons **L1** et **START** - crée 4 répétitions de la dernière étape.
- IV. Pression simultanée des boutons **L2** et **START** - crée 8 répétitions de la dernière étape.

Par exemple, si vous souhaitez prolonger la durée de la fonction **O** pour que celle-ci dure 10 fois plus longtemps que la durée standard d'une pression d'un bouton, il vous faut suivre la procédure suivante:

Après avoir programmé la fonction **O** sur le bouton souhaité (en étant toujours en mode programmation):

- i) Appuyez simultanément sur les boutons **L2** et **START** pour prolonger la durée de 8 fois, puis
- ii) Appuyez simultanément sur les boutons **R1** et **START** pour prolonger la durée de 2 fois supplémentaires. La durée totale atteint alors 10 fois la durée de pression d'un bouton standard.
- \* **REMARQUE:** La fonction Extension ne permet pas de répéter la dernière étape du programme mais, au lieu de cela, augmente la durée pendant laquelle la dernière étape du programme est "maintenue".

## Programmation avec Pression Continue sur un Bouton

Dans certains jeux, pour réaliser des mouvements particuliers, il faut maintenir sa pression sur certains boutons de tir tout en appuyant sur plusieurs autres boutons de tir. Le **BARRACUDA 2** permet de réaliser très simplement ce type particulier d'action. L'exemple suivant présente la procédure pour programmer le bouton **L3** en "Pression continue sur **R1**" et, simultanément, pression du bouton **↓**, puis pression du bouton **□**.

- a) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** et attendez les deux "bips" sonores signifiant que la fonction est activée. Le témoin LED **PROGRAM** clignotera pour confirmer l'activation.
- b) Appuyez sur le bouton **L3** jusqu'au "bip" sonore. Le LED **PROGRAM** s'arrêtera alors de clignoter et restera allumé. Ceci indique que le bouton en question a été acceptée.
- c) Appuyez simultanément sur les boutons **R1** et **↓** jusqu'au "bip" sonore.
- d) Appuyez simultanément sur les boutons **R1** et **□** jusqu'au "bip" sonore.
- e) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** et attendez les deux "bips" sonores. Le témoin LED **PROGRAM** s'éteindra alors.



## Programmation du Temps Mort

Il n'existe aucune pause entre étapes consécutives; cependant, certaines manœuvres spéciales nécessitent un laps de temps entre deux étapes consécutives pendant lequel aucune touche n'est actionnée. Afin de pouvoir répondre à ces exigences, le **BARRACUDA 2** dispose d'un "espace" programmable, représentant le laps de temps entre deux étapes consécutives pendant lequel aucune touche n'est actionnée.

Pendant la programmation, le bouton **START** sert à introduire un "espace".

\* **REMARQUE:** Le Temps Mort fait habituellement référence à "**Position Neutre**" dans la plupart des jeux de combat.

L'exemple suivant montre comment programmer le bouton R1 pour réaliser la combinaison: ➡, (neutre), ↓, ↘, □.

Alors qu'il n'est pas possible de programmer la combinaison spéciale ci-dessus en utilisant les procédures classiques de programmation décrites précédemment, celle-ci peut néanmoins être réalisée grâce à la procédure de programmation avancée utilisant le bouton "espace".

- a) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** et attendez les deux "bips" sonores signifiant que la fonction est activée. Le témoin LED **PROGRAM** clignotera pour confirmer l'activation.
- b) Appuyez sur le bouton **R1** jusqu'au "bip" sonore. Le LED **PROGRAM** s'arrêtera alors de clignoter et restera allumé. Ceci indique que le bouton en question a été acceptée.
- c) Appuyez sur le bouton ➡ jusqu'au "bip" sonore.
- d) Appuyez sur le bouton **START** jusqu'au "bip" sonore.
- e) Appuyez sur le bouton ↓ jusqu'au "bip" sonore.
- f) Appuyez simultanément sur les boutons ↓ et ➡ jusqu'au "bip" sonore.

- g) Appuyez sur le bouton  $\square$  jusqu'au "bip" sonore.
- h) Appuyez sur le bouton **PROGRAM** et attendez les deux "bips" sonores. Le témoin LED PROGRAM s'éteindra alors.

L'exécution réussie de ces manœuvres spéciales dépend beaucoup de l'utilisateur et de sa connaissance des délais entre étapes du jeu en question. Cependant, ces techniques permettent la programmation réussie de quasiment toute manœuvre spéciale. Vous pouvez simplement régler le temps en entrant plus ou moins "d'espaces" (en appuyant sur le bouton START plusieurs fois successivement pour ajouter une période **Neutre** plus longue).

- \* REMARQUE: le bouton START ne peut être utilisé pour programmer un "espace" pour la toute première étape.

## UTILISATION DE L'ALLOCATION DE MÉMOIRE DYNAMIQUE

En Mode Manche Analogique Sony (Mode "II") et Mode Manette Analogique Sony (Mode "OO"), chaque bouton ne peut être programmé que pour fonctionner comme tout autre bouton (par ex. Bouton Relocation). Ainsi, l'espace mémoire de chaque bouton est fixé à un.

En Mode Manette Standard (Mode "+"), chaque bouton programmable peut être programmé comme une série de pressions sur les boutons. Le minimum est un bouton pressé et le maximum est 40 boutons pressés en une seule combinaison programmée.

Cependant, dans ce mode, le maximum de boutons pressés programmés dans un seul bouton n'est pas limité à 40 (seul le nombre total de bouton pressés programmés pour **TOUS** les 14 boutons est fixé à 40). La technique D'ALLOCATION DE MÉMOIRE DYNAMIQUE permet la programmation de jusqu'à 104 boutons pressés.

## RE-PARAMÉTRAGE PAR DÉFAUT

Après avoir éteint la console PlayStation™ (position OFF), appuyer et maintenir la pression sur les boutons **L2**, **R1** et **O**. La remettre en marche (position ON) tout en maintenant ces boutons enfoncés. Environ deux secondes plus tard, le réglage par défaut sera rétabli et la console émettra 3 bips consécutifs de confirmation.

\* **REMARQUE:** Toutes les informations que vous auriez programmées auparavant seront effacées!

## OU

Suivre simplement les instructions de programmation et reprogrammer le bouton en tant que tel. Par exemple, pour que le bouton **X** retrouve sa fonction **X** d'origine, appuyer sur le bouton **PROGRAM** (les deux "bips" sonores), puis sur le bouton **X** (jusqu'au "bip" sonore), et réappuyer une deuxième fois sur le bouton **X** (jusqu'au "bip" sonore) et enfin réappuyer sur le bouton **PROGRAM** (les deux "bips" sonores). Le bouton retrouvera ainsi son réglage d'origine.

## FONCTION TIR AUTOMATIQUE

Placez le commutateur de Tir Automatique sur la position ON pour activer la fonction tir automatique. Cela va entraîner un tir en rafale de tous les boutons (ceci ne comprend pas les boutons de contrôle directionnels digitaux) aussi longtemps que vous appuierez. Pour désactiver la fonction tir automatique, il suffit de placer le commutateur de tir automatique sur la position OFF.

L'action de tir automatique peut aussi être intégrée dans les combinaisons spéciales. Toutefois, pour certains jeux, cette fonction peut ne pas fonctionner correctement sur certains boutons programmés si les étapes s'enchaînent trop rapidement. Dans ce cas, nous vous conseillons d'insérer quelques "espaces" (bouton **START**) à la fin de chaque étape programmée afin de pouvoir répéter correctement la combinaison spéciale avec la fonction Tir Automatique sur les boutons programmés.

## ENTRETIEN ET DÉPANNAGE

Le **BARRACUDA 2** est un appareil électronique et doit être manipulé avec soin. InterAct Accessories vous conseille de ne pas brancher votre **BARRACUDA 2** sur votre PlayStation™ lorsque le système est sous tension, ni de le débrancher. Nous vous conseillons également de ne pas l'exposer au soleil ou à des températures élevées, ou d'y renverser un liquide quelconque. Finalement, ne pas ouvrir le boîtier du **BARRACUDA 2**. Tout entretien ou intervention doit être entrepris par InterAct Accessories uniquement.

Si votre **BARRACUDA 2** ne fonctionne plus ou ne peut être re-paramétré correctement, veuillez vérifier les points suivants:

- a) Vérifiez que votre **BARRACUDA 2** est branché à fond sur votre PlayStation™.
- b) Assurez-vous que votre **BARRACUDA 2** n'est pas en mode PROGRAMMATION. Le **BARRACUDA 2** ne fonctionnera pas pour jouer pendant la programmation. Terminez la programmation avant de reprendre votre jeu.

Si votre **BARRACUDA 2** cesse de fonctionner pour une raison quelconque, veuillez contacter InterAct Accessories aux coordonnées suivantes:

Téléphone : (410) 785 4064

Du Lundi au Vendredi, de 9:00h à 20:00h Horaire Est  
des États-Unis.

Courrier électronique : [support@gameshark.com](mailto:support@gameshark.com)

World Wide Web : <http://www.interact-acc.com>

Adresse courrier : InterAct Accessories, Inc.,

ATTN: CUSTOMER SERVICE

10999 McCormick Road,

Hunt Valley, MD 21031

PlayStation™ est une marque déposée de la compagnie Sony Computer Entertainment of America.

## **Déclaration de la FCC (Organisme Gouvernemental chargé des Télécommunications):**

REMARQUE: Cet équipement a fait l'objet de tests et a été déclaré conforme aux normes définies dans l'Article 15 de la Règlementation de la FCC concernant les appareils digitaux de Classe B. Ces normes permettent de définir un niveau raisonnable de protection contre les interférences nuisibles dans une installation résidentielle. Cet équipement génère, utilise et peut émettre de l'énergie sous forme de fréquences radio, et peut, si l'installation n'est pas réalisée ni utilisée conformément aux instructions, provoquer des interférences brouillant les communications radio. Il n'est toutefois pas garanti que de telles interférences puissent ne pas se produire dans le cas d'installations spécifiques. Si cet équipement produit des interférences gênant la réception radio ou télévision, ce qui peut être déterminé en mettant en marche et en arrêtant l'équipement en question, nous encourageons l'utilisateur à essayer de corriger l'interférence en appliquant l'une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice.
- Éloigner l'équipement du récepteur.
- Brancher l'équipement à une prise dépendant d'un circuit différent de celui auquel est branché le récepteur.
- Demander conseil au revendeur ou de l'aide à un technicien radio/TV expérimenté.

Tout changement ou toute modification non expressément approuvés par la partie responsable de la conformité peut entraîner la nullité du droit de l'utilisateur à faire fonctionner l'équipement.

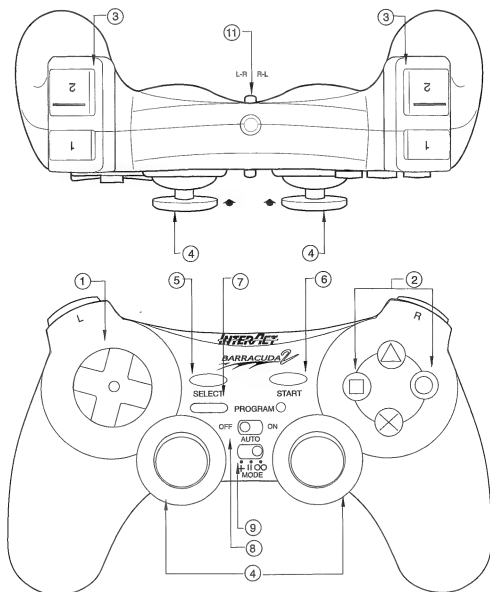
Les câbles protégés contre les interférences éventuellement fournis avec le produit ou avec d'autres composants ou accessoires supplémentaires spécifiques par ailleurs destinés à être utilisés lors de l'installation du produit, doivent être utilisés de façon à respecter les normes de la FCC.



## INTRODUCCION

La **BARRACUDA 2** es una plataforma de juegos de vibración, dual analógica y de 17 botones para usar con la consola de juego Playstation™. Los dos mandos análogos de control con pulgares le dan mayor control y comodidad. En cualquiera de los 3 modos de control (Plataforma Digital Estándar, Joystick Análogo, Plataforma de Juegos Dual Análoga), la BARRACUDA 2 le permite programar los 10 botones de disparo y la plataforma digital de dirección (total de 14 botones programables) a fin de crear la configuración ideal de botones y combinación programada de movimientos para cada juego. La BARRACUDA 2 ha sido ergonómicamente diseñada para ajustarse a su mano y satisface los exigencias de los más arduos juegos para la PlayStation disponibles en el mercado de hoy.

Su paquete **BARRACUDA 2** debe incluir el controlador **BARRACUDA 2**, manual de instrucciones, tarjeta de registro, y tarjeta de garantía. Si a ud. le falta alguno de éstos ítems, favor de ponerse en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor (410) 785 4064. Por favor, tome su tiempo para llenar su tarjeta de registro así puede recibir información y ponerse al día con los nuevos productos de InterAct.



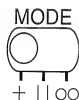
## DESCRIPCION DE LOS BOTONES

La **BARRACUDA 2** es el último controlador para la consola de juego PlayStation™ y le permite programar los 10 botones de disparo y la plataforma digital de dirección (total de 14 botones programables) para satisfacer sus demandas.

1. La plataforma digital de dirección representa  $\leftarrow, \rightarrow, \uparrow, \downarrow$ . Estos cuatro botones direccionales pueden ser programados en el mismo modo que los demás botones programables. Esto es especialmente útil para aquellos juegos que sólo requieren controles IZQUIERDO y DERECHO.
2. Botones  $\times, \circ, \Delta, \square$  son los cuatro botones de defecto de disparo, y son programables.
3. Botones **L1, L2, R1, R2**, están ajustados con los botones de defecto de disparo, y son programables.
4. Barras de control Derecha e Izquierda - cada barra de control contiene dos ejes (ejes X e Y) y un botón integral (L3 y R3). Los botones integrales son activados al presionarlos (dentro del controlador) en las barras análogas de control. Las funciones de las barras y botones integrales trabajan en forma diferente dependiendo del modo en el que se encuentre el controlador (refiérase a la sección LLAVE DE MODO para mayor información).
5. El botón **SELECT** es un botón de selección estándar.
6. El botón **START**, además de iniciar un juego, también es usado como un "espacio" cuando programe una secuencia de botones de disparo (ej. Combinación de movimientos).
7. El botón de **PROGRAM** se usa para activar la función de programación. Presionado el botón PROGRAM hará que PROGRAM LED parpadee. Presionado otra vez apagará la función PROGRAM.
8. EL interruptor **AUTO-FIRE** (AUTO-DISPARO) ajustará todos los botones de disparo (excepto la plataforma de control direccional) a auto-disparo cuando sea presionado. Deslice el interruptor AUTO-DISPARO a OFF para desarmar la función de auto-disparo.

## 9. La LLAVE DE MODO

### A) MODO 1



### B) MODO 2



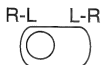
### C) MODO 3





- A) **Modo de Plataforma Digital Estándar** (Modo “+”) - simula la configuración tradicional de una plataforma digital. Los botones integrales L&R no funcionan en este modo. Los 10 botones de disparo y la plataforma digital de dirección son completamente programables y pueden ser programados como una serie de presiones de botón. En este modo, el control de la plataforma digital de dirección también es simulada por las barras análogas de control derecha e izquierda.
- B) **Modo de Joystick Análogo** (Modo “II”) - simula el Joystick Dual Análogo de Sony. El ajuste de los botones integrales L&R es por defecto □ y L2, respectivamente. Los 10 botones de disparo y la plataforma digital de dirección pueden ser programados como cualquier otro botón de disparo individual (Función de Reubicación de Botones). A diferencia de la función completamente programable (tal como es usada en el Modo “+”), las combinaciones de movimientos NO pueden ser programadas en un solo botón; en su lugar, cada botón puede ser programado para efectuar la función de cualquier otro botón singular.
- C) **Modo de Plataforma Análoga** (Modo “OO”) - simula la Plataforma Análoga de Sony. El ajuste de los botones integrales L&R es por defecto L3 y R3 y también pueden ser programados. Los 10 botones de disparo y la plataforma digital de dirección pueden ser programados como cualquier otro botón de disparo individual (Función de Reubicación de Botones). A diferencia de la función completamente programable (tal como es usada en el Modo “+”), las combinaciones de movimientos NO pueden ser programadas en un solo botón; en su lugar, cada botón puede ser programado para efectuar la función de cualquier otro botón singular.
10. La **Llave de Cambio de Ejes** (Axis Swap Switch) cambiará las funciones de las dos barras análogas de control e izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Esto permite máximo control para usuarios diestros o zurdos. Cuando deslice la llave hacia “**L - R**”, las dos

barras análogas de control y botones integrales actuarán igual que en el Joystick Análogo Dual Sony y la Plataforma Análoga Dual Sony. Cuando deslice la llave hacia “**R - L**”, la barra izquierda análoga de control y botón integral actuarán igual que la barra derecha análoga de control y botón integral de los controladores Sony (y viceversa).



\* La Llave de Cambio de Ejes se encuentra en la parte trasera de la BARRACUDA 2

## **FUNCION DE ESTREMECIMIENTO**

La BARRACUDA 2 presenta tecnología dual de vibración con dos motores de estremecimiento. Esta función sólo se activará si es soportada por el juego que está jugando. El estremecimiento puede ser fuerte o suave mientras esté jugando un juego compatible con Dual Shock™.

## **PROGRAMACION DE LA BARRACUDA 2**

La BARRACUDA 2 posee 10 botones programables y una plataforma digital de dirección de 4 vías (un total de 14 botones programables). Los botones **SELECT**, **START**, y **PROGRAM** no son programables. Los catorce botones antes mencionados son programables de la siguiente manera, para cada modo:

- a) **Modo de Plataforma Digital Estándar (“+”)** - **COMPLETAMENTE PROGRAMABLE** - Puede programar una serie de presiones de botón dentro de un sólo botón, por lo tanto habilitándolo a activar cualquier movimiento o combinación especial ofrecida para ciertos movimientos. Cada botón puede ser programado a un mínimo de uno y un máximo de 40 pasos/presiones de botón.
- b) **Modo de Plataforma Análoga (“○○”) y Modo de Joystick Análogo (“II”)** - **FUNCION DE REUBICACION DE BOTONES** - Puede programar cualquiera de los 14 botones programables para realizar la función de cualquier otro botón. Esto le permite modificar la configuración de botones de BARRACUDA 2 para maximizar

control en cualquier juego. En estos modos (a diferencia del Modo de Plataforma Digital Estándar), la combinación de movimientos con botones múltiples NO puede ser programada en un sólo botón.

La **BARRACUDA 2** utiliza asignación dinámica de memoria que permite el más efectivo uso de la memoria. Este uso de la memoria le permite programar múltiples botones en un botón individual, permitiendo la realización de complejas combinaciones de movimientos presionando un sólo botón (sólo en el Modo de Plataforma Digital Estándar). Esta memoria también es no volátil, lo que significa que la **BARRACUDA 2** guarda sus ajustes modificados y combinación de movimientos incluso cuando el controlador ha sido desconectado o la consola se encuentre apagada.

El número total de pasos/presiones que pueden ser guardados en su **BARRACUDA 2** es de 40. Por ejemplo, si ha programado 25 pasos en un sólo botón sólo habrá lugar para 15 pasos más.

## Programación Simple

Para programar su **BARRACUDA 2** siga las instrucciones:

- a) Presione el botón **PROGRAM** hasta que escuche dos “beeps”. El sonido significa que la función de programa está activada, ON. El PROGRAM LED también parpadeará indicando que la función de programa está activa.
- b) Seleccione el botón *para ser programado (botón de destino)* presionándolo hasta que PROGRAM LED quede fijo y esté iluminado constantemente. La **BARRACUDA 2** generará un “beep”, informándole que su botón ha sido aceptado.
- c) Presione la serie de botones *que desea programar en el botón de destino* hasta que termine. Cada botón válido presionado es reconocido con un “beep” y el PROGRAM LED parpadea una vez.

- \* NOTA: Programar más pasos que los permitidos ocasionará que la **BARRACUDA 2** emita tres “beeps” y que el PROGRAM LED parpadee rápidamente. La **BARRACUDA 2** no aceptará más información, pero toda la memoria previamente aceptada será retenida.
- d) Para apagar la función de programación, presione el botón **PROGRAM** hasta que suenen dos “beeps”. El PROGRAM LED se apagará en éste momento.
- e) Para programar otro botón, sólo repita los pasos de a) a d).

Presionado el botón **SELECT** no tendrá efecto durante el modo de programación. La **BARRACUDA 2** no funcionará para juego mientras ud. está programando la unidad. Algunos juegos pueden requerir cierto tiempo entre presiones de teclas para movimientos especiales. La **BARRACUDA 2** puede hacer ésto - ver Programación Avanzada para mayor información.

## Programación Avanzada

- \* NOTA: La Programación Avanzada sólo es posible en el Modo de Plataforma Digital Estándar (Modo “+”).

La habilidad de implementar ciertos movimientos con éxito depende en gran medida del control de tiempo. *Tiempo de Sostén de Botón* y *Tiempo Sin Botón* son los factores cruciales para muchos movimientos especiales. Para ayudar con éste desafío, la **BARRACUDA 2** está equipado con un simple modo de ajuste de éstos dos ajustes de tiempo.

*Tiempo de Sostén de Botón* es el lapso de tiempo durante el cuál una tecla es presionada. *Tiempo Sin Botón* es el lapso de tiempo (o “espacio”) durante el cuál ningún botón es presionado antes de que el siguiente botón sea presionado.

## Programando el Tiempo de Sostén de Botón

En algunos juegos, movimientos especiales requieren que un botón de disparo particular sea mantenido presionado por cierto período de tiempo. La **BARRACUDA 2** le permite programar ése tiempo dentro del paso, programando el mismo botón de disparo un número de veces en el mismo botón. Empiece por comenzar la función de programación:

Por ejemplo, los procedimientos para programar el botón **L3** para simular apretar  $\leftarrow$  durante un tiempo, luego presionar  $\downarrow$ , luego apretar  $\rightarrow$ , luego presionar  $\rightarrow$  y luego presionar  $\bigcirc + \square$  simultáneamente, se muestra a continuación:

- a) Presionar el botón **PROGRAM** hasta que escuche dos “beeps” para iniciar la función de programación ON. El PROGRAM LED va a destellar para indicar que la función programa está activa.
- b) Presionar el botón **L3** hasta escuchar un sonido “beep”. Al mismo tiempo, el PROGRAM LED detendrá su parpadeo y se ilumina. Esto indica que el botón presionado ha sido aceptado.
- c) Presionar el botón  $\leftarrow$  hasta escuchar un “beep”.
- d) Repita el procedimiento (C) tres veces.
- e) Presionar el botón  $\downarrow$  hasta escuchar un “beep”.
- f) Presione el botón  $\downarrow$  y el botón  $\rightarrow$  simultáneamente hasta escuchar un “beep”.
- g) Presionar el botón  $\rightarrow$  hasta escuchar un “beep”.
- h) Presione el botón  $\bigcirc$  y el botón  $\square$  simultáneamente hasta escuchar un “beep”.
- i) Presione el botón **PROGRAM** hasta escuchar dos “beeps”.

El ejemplo de programación de arriba le da al *Botón de Sostén de Tiempo* para el botón **L3** alrededor de un cuarto de segundo. Aunque éste tiempo de sostén estaría bien para la mayoría de los juegos, puede ser muy corto o muy largo para algunos juegos. El lapso de tiempo de sostén puede ser ajustado agregando o reduciendo el número de botones  $\leftarrow$  presionados

en el procedimiento (d) de arriba.

- \* **NOTA** - Asegúrese que la Llave de Cambio de Eje esté ajustada en la posición "**L - R**" (por defecto) durante el anterior procedimiento de programación. De otro modo, las funciones **L3** recién programadas serán ubicadas en el botón integral de la barra derecha de control (**R3**). Tanto las funciones de los botones integrales como de las barras análogas de control, son cambiadas cuando se usa la Llave de Cambio de Eje.

## **Función de Extensión**

Los botones **L1**, **L2**, **R1**, **R2** y **START** pueden ser usados para programar durante la Función de Extensión. Pueden extender la duración del tiempo que el botón se mantiene apretado del último paso entrado, a fin de simplificar el procedimiento de programación y ahorrar memoria. El formato es el que se muestra a continuación:

- I. Presione al mismo tiempo los botones **R2** y **START** = duración de 1 repetición de la última parada.
- II. Presione al mismo tiempo los botones **R1** y **START** = duración de 2 repeticiones de la última parada.
- III. Presione al mismo tiempo los botones **L1** y **START** = duración de 4 repeticiones de la última parada.
- IV. Presione al mismo tiempo los botones **L2** y **START** = duración de 8 repeticiones de la última parada.

Por ejemplo, si desea programar que la duración de **O** sea diez veces mayor al tiempo original del botón estándar, deberá realizar lo siguiente: Tras programar la función de **O** en el botón deseado (pero mientras aún se encuentre en el modo de programación):

- i) Presione al mismo tiempo los botones **L2** y **START** para octuplicar el tiempo de duración al mantenerlo apretado, luego

- ii) Presione al mismo tiempo los botones **R1** y **START** para aumentar la duración dos veces más. El tiempo total de acción Extendida será ahora equivalente a 10 veces del tiempo estándar original.

\* **NOTA:** La Función de Extensión no repite el último paso en la programación, pero en su lugar incrementa la duración de “apretado” de ese último paso.

## Programación del Botón de Sostén (Hold)

En algunos juegos, movimientos especiales pueden requerir que los botones de disparo se mantengan apretados mientras presiona una combinación de otros botones de disparo. El tipo de movimiento especial puede también ser implementado en la **BARRACUDA 2**. El siguiente ejemplo muestra la programación del botón **L3** como “Hold **R1**” y al mismo presionando el botón **↓**, y luego presionando el botón **□**.

- a) Presionar el botón **PROGRAM** hasta que escuche dos “beeps” para iniciar la función de programación ON. El **PROGRAM LED** va a destellar para indicar que la función programa está activa.
- b) Presionar el botón **L3** hasta escuchar un sonido “beep”. Al mismo tiempo, el **PROGRAM LED** detendrá su parpadeo y se ilumina. Esto indica que el botón presionado ha sido aceptado.
- c) Presione el botón **R1** y el botón **↓** simultáneamente hasta escuchar un beep”.
- d) Presione el botón **R1** y el botón o simultáneamente hasta escuchar un “beep”.
- e) Presione el botón **PROGRAM** hasta escuchar dos “beeps”. El **PROGRAM LED** desaparecerá.

## Programando el botón Tiempo Sin Botón

No hay intervalo de tiempo entre los pasos consecutivos. Sin embargo, algunos movimientos especiales requiere que haya al menos algún

intervalo de tiempo entre dos pasos consecutivos durante el cuál ningún botón de disparo es presionado. Para asegurar que tales movimientos especiales puedan ser implementados, la **BARRACUDA 2** está equipado con un período programable de “espacio” que es definido como el intervalo de tiempo entre dos pasos consecutivos en el cuál ningún botón es presionado.

El botón **START** representa el período de un “espacio” durante la programación.

\* **NOTA:** El Tiempo Sin Botón es más comúnmente referido como la “**Posición Neutral**” en la mayoría de los juegos de combate.

El siguiente ejemplo muestra el procedimiento para la programación del botón **R1** como el movimiento especial: ➔, (neutral), ↓, ↘, □.

El movimiento especial anterior no puede ser logrado mediante el procedimiento normal de programación, tal como se describieron anteriormente, pero sí pueden ser logrados usando el siguiente procedimiento de programación avanzada usando el botón “space” (espacio):

- a) Presionar el botón **PROGRAM** hasta que escuche dos “beeps” para iniciar la función de programación ON. El **PROGRAM LED** va a destellar para indicar que la función programa está activa.
- b) Presionar el botón **R1** hasta escuchar un sonido “beep”. Al mismo tiempo, el **PROGRAM LED** detendrá su parpadeo y se ilumina. Esto indica que el botón presionado ha sido aceptado.
- c) Presionar el botón ➔ hasta escuchar un “beep”.
- d) Presionar el botón **START** hasta escuchar un “beep”.
- e) Presionar el botón ↓ hasta escuchar un “beep”.
- f) Presione el botón ↓, y el botón ➔ simultáneamente hasta escuchar un “beep”.
- g) Presionar el botón □ hasta escuchar un “beep”.



- h) Presionar el botón **PROGRAM** hasta que escuche dos “beeps”. El **PROGRAM LED** desaparecerá.

La habilidad para implementar tales movimientos especiales con éxito depende mucho de la familiaridad del usuario con el tiempo de los movimientos especiales. Sin embargo, el uso de tales técnicas de programación permiten la programación exitosa de casi cualquier movimiento especial. Puede simplemente ajustar el tiempo programando en más o menos “espacios” (presionando el botón **START** varias veces en sucesión para agregar un mayor período **Neutral**)

NOTA: El botón **START** no puede ser usado para programar un “espacio” para el primer paso.

## USO DE LA ALOCACION DE MEMORIA DINAMICA

En el Modo de Barra Análoga (“II”) de Sony y el modo de Plataforma Análoga (“OO”), cada botón puede ser programado para funcionar como cualquier otro botón (ej. Reubicación de Botones). Por lo tanto, el espacio de memoria para cada botón es fijado en uno.

En el Modo de Plataforma Convencional (“+”) cada botón programable puede ser programado como una serie de presiones de botón. El mínimo es de una presión y el máximo es de 40 presiones en una combinación programada.

Sin embargo, en este modo el número máximo de presiones de botón dentro de un botón no está limitado a 40 (sólo el número total de presiones de botón programadas a los 14 botones es fijado en 40). La técnica de ALOCACION DE MEMORIA DINAMICA permite hasta 104 presiones de botón a ser programadas.

## AJUSTE DEL BOTON DE DEFECTO

Con el botón de encendido de la consola de la PlayStation™ en la posición OFF, presione y mantenga apretado los botones **L2**, **R1** y **O**. Coloque el

botón de encendido en la posición ON, mientras mantiene los botones apretados. Tras dos segundos, los ajustes por defecto serán restaurados y confirmados por 3 bips consecutivos.

\* NOTA: ¡Toda la información previamente programada se perderá!

## O

Simplemente siga las instrucciones de programación y re programe el botón como sí mismo. Por ejemplo, para volver el botón X a la función X, presione el botón **PROGRAM** (dos beeps), luego presione el botón X (un beep), presione el botón X por segunda vez (un beep) y luego presione nuevamente el botón **PROGRAM** (dos beeps). Esto restaurará el botón a su ajuste original por defecto.

## FUNCION DE AUTO DISPARO

Deslice la función de Auto Disparo hacia la aposición ON para activar esta función. Esto creará una función de disparo continuo en todos los botones (esto no incluye los controles digitales de dirección) mientras el botón se mantenga apretado. Simplemente deslice la función de Auto Disparo hacia la aposición OFF para desactivar esta función.

Los movimientos especiales programados también pueden generar acción de auto disparo. Sin embargo, en algunos juegos, al usar la función de Auto Disparo en botones programados puede no funcionar correctamente, ya que el tiempo de un paso al otro puede ser demasiado corto. En este caso, puede agregar algunos “espacios” (botón START) al final de un paso programado para activar la repetición del movimiento espacial cuando se desee usar la función de Auto Disparo en botones programados.

## CUIDADO DE LA UNIDAD Y SOLUCION DE PROBLEMAS

La **BARRACUDA 2** es una unidad electrónica, y debe ser manejada

con cuidado. InterAct Accessories recomienda que ud. no conecte ni desconecte la **BARRACUDA 2** a su PlayStation™ cuando el sistema esté activado. También recomendamos que no guarde su unidad en contacto directo con luz de sol, ni temperaturas extremas, ni que vuelque líquidos sobre la unidad. Finalmente, no abra la cubierta de su **BARRACUDA 2**. Mantenimiento y service deben ser hechos por InterAct Accessories solamente.

Si su **BARRACUDA 2** deja de funcionar o no puede ser programado apropiadamente, cheque lo siguiente:

- a) Asegúrese que la **BARRACUDA 2** esté enchufado firmemente a su PlayStation™.
- b) Asegúrese que la **BARRACUDA 2** no esté en modo de PROGRAMACION. La **BARRACUDA 2** no funcionará para jugar durante la programación. Termine los procedimientos para resumir el juego.

Si su **BARRACUDA 2** deja de funcionar por cualquier razón, por favor contacte a InterAct Accessories a través de:

Teléfono : (410) 785 4064  
Lunes-Viernes, 9.00am a 8.00pm EST

Email : support@gameshark.com

World Wide Web : <http://www.interact-acc.com>

Dirección de Correo : InterAct Accessories, Inc.  
ATTN: CUSTOMER SERVICE  
10999 McCormick Road,  
Hunt Valley, MD 21031

PlayStation™ es marca registrada de Sony Computer Entertainment of America.

## **Declaración Consultivo del FCC**

NOTA: Este equipo ha sido probado y cumple con los límites para un aparato digital de Clase B, en concordancia con la Parte 15 de las reglamentación del FCC. Estos límites son diseñados a fin de proveer una razonable protección contra interferencias perjudiciales en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radio frecuencia y, si no ha sido instalado y usado en concordancia con las instrucciones, puede causar interferencias perjudiciales a comunicaciones radiales. No obstante, no hay garantías de que puedan producirse interferencias en una instalación en particular. Si este equipo causa interferencia nociva a la recepción de radio o televisión, la que puede ser determinada apagando y encendiendo el equipo, se recomienda al usuario a que trate de corregir la interferencia mediante la adopción de una o más de las siguientes medidas:

- Reorientar o reubicar la antena receptora.
- Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
- Conectar el equipo a un toma a un circuito diferente al que está conectado el receptor.
- Solicitar ayuda a un vendedor o técnico experimentado de radio/TV.

Cualquier cambio o modificaciones que no han sido expresamente aprobados por la parte responsable por cumplir podría anular la autoridad del usuario para operar el equipo.

Donde se hayan provisto cables sellados contra interferencias con el producto o componentes o accesorios específicos adicionales para ser utilizados durante la instalación del producto, los mismos deben ser usados a fin de cumplimentar con las regulaciones del FCC.